

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT  
BERBANTU MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 WALUYOJATI PRINGSEWU  
LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Diseminarkan dalam rangka Penulisan Skripsi pada Prodi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Oleh :**

**Eka Inda Saputri  
NPM: 1611100056**

**Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H / 2020 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT  
BERBANTU MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PKN  
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 WALUYOJATI PRINGSEWU  
LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan untuk Diseminarkan dalam rangka Penulisan Skripsi pada Prodi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Oleh :**

**Eka Inda Saputri  
NPM: 1611100056**

**Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H / 2020 M**

## ABSTRAK

Hasil belajar adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang telah dilakukan permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat sehingga berdampak hasil belajar aspek ranah kognitif pelajaran PKN masih rendah pada peserta didik kelas V peserta didik di SD Negeri 2 Waluyoati Pringsewu Lampung, diketahui proses pembelajaran kurang maksimal. Oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran *teams games tournament berbantu media flash card* untuk meningkatkan hasil belajar. Rumusan dalam penelitian ini yaitu Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *teams games tournament berbantu media flash card* Terhadap Hasil belajar PKN Kelas V SD Negeri 2 Waluyoati Pringsewu Lampung. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament berbantu media flash card* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKN Kelas V SD Negeri 2 Waluyoati Pringsewu Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasy Eksperimental Design*, dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. populasi dengan populasi seluruh peserta didik kelas V. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini acak kelas. Sampel tersebut berjumlah dua kelas yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah *uji t*. Pengolahan data dari hasil uji normalitas dan homogenitas dihitung dengan menggunakan microsoft excel, diperoleh bahwa data hasil tes dari kedua kelas sampel tersebut normal dan homogen sehingga untuk pengujian hipotesis dapat digunakan uji-t. Menurut hasil penelitian dan pembahasan diperoleh hasil posttest  $t_{hitung}$  sebesar 2.851 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yang sebesar 2.008 dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima. Dengan demikian hasil uji-t menyatakan bahwa  $H_1$  diterima yaitu ada (terdapat) pengaruh model pembelajaran *teams games tournament berbantu media flash card* terhadap hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci : Model Pembelajaran teams games tournament, flash card, hasil belajar.**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi**

**: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS  
GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA FLASH  
CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA  
DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 WALUYOJATI  
PRINGSEWU LAMPUNG**

**Nama**

**: Eka Inda Saputri**

**NPM**

**: 1611100056**

**Jurusan**

**: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas**

**: Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN RadenIntan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Sofyodah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**

**Hasan Sastra Negara, M. Pd**  
**NIP. -**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Sofyodah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat Jl. Letkol Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)783260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul” **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA FLASH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 2 WALUYOJATI PRINGSEWU LAMPUNG**”.

Disusun Oleh Eka  
Inda Saputri, NPM. 1611100056, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah  
diujikan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pada  
Hari/Tanggal: Rabu, 30 Desember 2020

**TIM SIDANG MUNAQOSAH**

Ketua

: Dr. Agus Jatmiko, M.Pd.

Sekretaris

: Ayu Reza Ningrum, M.Pd.

Penguji Utama

: Ida Fiteriani M.Pd

Penguji Pendamping I : Syofnidah ifrianti, M.Pd

Penguji Pendamping II: Hasan Sastra Negara, M.Pd

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP: 196408281988032002



## MOTTO

اَللّٰهُمَّ اِنَّ اِلَهَ شَدِيْدَ الْعِقَابِ ۖ وَلَا تَعَاوُنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ وَالْعُدُوْنَ ۚ وَاتَّقُوا ۚ وَتَعَاوُنُوْا ۚ عَلٰى الْبِرِّ وَالتَّقْوٰى ۚ

*"Dan tolong-menolong lah kamu dalam kebaikan dan ketakwaan. Dan janganlah tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwa lah kamu kepada Allah, sesungguhnya siksa Allah sangat berat." <sup>1</sup>*

QS.Al-Maidah [5]:2



---

<sup>1</sup> Mushab alquran kementiran agama, (Jakarta : duta ilmu, 2017) h. 338

## **PERSEMBAHAN**

Tiada kata lain yang terucap kepada-Mu ya Rabbi, selain kata syukur dan terimakasih atas rahmat, karunian dan kesempatan yang telah Engkau berikan kepadaku untuk mempersembahkan sesuatu kepada orang yang sangat kucintai. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ibunda dan Ayahanda tercinta Tuminah dan Huzai Andri yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi, memberikan motivasi serta selalu mendoakan untuk keberhasilan saya, terimakasih untuk untaian do'a yang mengiringi setiap langkah saya.
2. Adik saya tersayang Yuhana yang selalu memberikan semangat kepada saya.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Bandar Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Eka Inda Saputri dilahirkan di Cikande, Kec. Cikande kabupaten Serang Provinsi Banten, pada tanggal 28 Januari 1998. Anak pertama 2 bersaudara dari pasangan ayahanda Huzai Andri dan ibunda Tuminah.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 1 Podomoro pada tahun 2004 sampai 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP Negeri 4 Prigsewu pada tahun 2010 sampai 2013, dan pada tahun 2013 sampai 2016 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Pringsewu. Kemudian pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis pernah menjadi anggota himpunan mahasiswa jurusan (HMJ PGMI),. Penulis pernah menjalani kuliah kerja nyata atau KKN yang berada di desa Sinar Karya Kabupaten Merbau Mataram, di desa tersebut penulis menjadi salah satu tenaga pengajar di SD Negeri 1 Sinar Karya kemudian penulis menjalani PPL di Bandar Lampung sebagai salah satu syarat kuliah, penulis ditempatkan di MIN 1 Bandar Lampung dan mengajar.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan kasih sayang dan karunia-Nya , sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan para pengikutnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam menyusun skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan nasehat, saran, motivasi dan bimbingan, serta informasi-informasi dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak bisa terukur baik secara materi dan moril. Tidak dapat dipungkiri semua pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan secara nyata adalah jendela kehidupan bagi penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Hasan Sastra Negara, M. Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan nasehat, pengarahan dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
7. Bapak Sugiyanti S.Pd , selaku Kepala SDN 2 Waluyoaji Pringsewu Lampung, Ibu Syarifah Ramli,S.Pd, selaku pendidik kelas V A dan V B yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan staf yang telah membantu meminjamkan buku untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman Seperjuangan Alex Ferdiansyah yang memberikan semangat serta dukungan sehingga terselesaikan skripsi ini.
10. Kakak Nika Maroya Putri S.Pd yang telah memberi arahan dan tuntunan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku Selly Ardita Agustin S.H, Yolanda Cahyani Hayat S.E, Nurrahmad Sofyan S.H, M Agung Dwi Laksono S.E. terimakasih selalu ada berbagi suka, duka, tawa, canda, nasehat motivasi, sehingga terselesaikannya skripsi ini.



12. Teman-teman PGMI angkatan 2016, khususnya keluarga besar PGMI B Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, terimakasih telah berbagi suka duka berjuang, memotivasi, sehingga terselesaikannya skripsi ini. Kalian adalah orang-orang istimewa yang pernah peneliti temui.
13. Semua pihak yang telah ikut andil dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh peneliti.

Peneliti menyadari bahwa didalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, kekeliruan disebabkan karna masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu, kepada para pembaca dapat memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penelitian ini akan lebih baik lagi. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan nikmat dan karunia-Nya bagi kita semua, dan seoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya, *Aamiin*

Bandar Lampung, 2020  
Peneliti

Eka Inda Saputri  
NPM. 1611100056

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. KajianTeori .....	10
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	10
2. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> .....	11
3. Pengertian STAD ( <i>Student Team Achievement Division</i> ).....	22
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	25
5. Pengertian Hasil Belajar .....	27
6. Mata Pelajaran PKN .....	35
B. Kerangka Berpikir.....	39
C. Penelitian yang Relevan.....	42



D. Hipotesis Penelitian .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Metode Penelitian .....	44
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	46
C. Variable Penelitian .....	46
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	47
E. Tehnik Pengumpulan Data .....	48
F. Instrumen Penelitian .....	49
G. Uji Coba Instrumen .....	50
1. Uji Validitas .....	50
2. Uji Realibilitas .....	52
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	53
4. Uji Daya Beda .....	54
H. Tehnik Analisis Data .....	58
1. Uji Persyarat Analisis .....	58
a. Normalitas .....	58
b. Homogenitas .....	59
c. Uji Hipotesis T-test .....	60
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>63</b>
A. Analisis Uji Coba Instrumen .....	63
1. Uji Validitas .....	63
2. Uji Reliabilitas .....	64
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	65
4. Uji Daya Beda Soal .....	66
5. Analisis Pengecoh / <i>Distractor</i> .....	67

6. Kesimpulan Uji Coba Instrument .....	68
B. Uji Analisis Data.....	72
1. Uji Normalitas.....	72
2. Uji Homogenitas .....	73
3. Uji Hipotesis (uji-t) .....	74
C. Pembahasan.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil belajar kelas V mata pelajaran PKN SD Negeri 2 waluyojati.....	12
2. Interpretasi Taraf Kesukaran.....	54
3. Intrepetasi Uji Reliabilitas .....	56
4. Hasil validitas Butir Soal <i>Pretest</i> .....	60
5. Hasil validitas Soal <i>Posttest</i> .....	61
6. Hasil Uji Reliabelitas .....	61
7. Uji tingkat kesukaran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	62
8. Uji Daya Beda Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	63
9. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrument <i>Pretest</i> .....	63
10. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrument <i>Posttest</i> .....	63
11. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	64
12. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	64
13. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> .....	65
14. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> .....	65
15. Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Profil Sekolah .....	90
Lampiran 2: Kisi-Kisi Sebelum Uji Coba Instrument Penelitian Hasil Belajar PKN.....	99
Lampiran 4: Instrumen Soal Sebelum Uji Coba .....	101
Lampiran 5: Instrumen Soal Setelah Uji Coba .....	102
Lampiran 6: Alternatif Jawaban.....	103
Lampiran 7: Silabus Pembelajaran Kelas V Tema 2 Hak Kewajiban dan Tanggung jawab .....	104
Lampiran 8: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen...	110
Lampiran 9: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol .....	116
Lampiran 10: Hasil Uji Validitas Belajar PKN .....	120
Lampiran 11: Perhitungan Manual Uji Validitas .....	121
Lampiran 12: Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal PKN.....	122
Lampiran 13: Perhitungan Manual Uji Tingkat Kesukaran.....	123
Lampiran 14: Hasil Uji Reliabilitas Soal PKN .....	124
Lampiran 15: Perhitungan Manual Uji Reliabilitas .....	125
Lampiran 16: Perhitungan Manual Penskoran.....	126
Lampiran 17: Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 18: Perhitungan Manual Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen	
Lampiran 19: Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen .....	128



Lampiran 20: Perhitungan Manual Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen	
Lampiran 21: Hasil Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol .....	131
Lampiran 22: Perhitungan Manual Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol .....	132
Lampiran 23: Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 24: Perhitungan Manual Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol ....	135
Lampiran 25: Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	136
Lampiran 26: Perhitungan Manual Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	137
Lampiran 27: Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	138
Lampiran 28: Perhitungan Manual Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	139
Lampiran 29: Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar PKN .....	140
Lampiran 30: Hasil Perhitungan Uji-T .....	141

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan kemudian mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam proses pendidikan. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (sekolah).<sup>1</sup> jadi proses pendidikan berdasarkan waktu atau masa pendidikan, lingkungan dan bentuk kegiatan.

Pendidikan yang dibutuhkan seseorang bukan hanya pendidikan umum, tetapi pendidikan agama juga memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai kualitas yang lebih baik. Pendidikan juga harus menanamkan nilai-nilai agama dengan tujuan membentuk orang yang mulia. Sesuai dengan tujuan ini, pendidikan harus membuat hidup hari ini lebih baik dari kemarin. Pendidikan agama adalah bagian dari pendidikan dalam pendidikan anak-anak untuk membentuk manusia yang setia dan berbakti serta berbudi luhur dan berbudi luhur. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan sangat luas bisa secara formal lewat lembaga dari tingkat dasar sampai

---

<sup>1</sup> Nuraini Soyomukti, *“teori-teori pendidikan”* (yogyakarta : Ar-ruzz media, 2015), h 30

perguruan tinggi dan pendidikan juga bisa diperoleh dari dalam lingkungan baik keluarga maupun masyarakat.

Pembelajaran bertujuan untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar dengan memenuhi unsur pembelajaran yang telah ditentukan dan diperhatikan beberapa hal diantaranya (1) peserta didik belajar (2) pendidik (3) media belajar (4) interaksi dalam pembelajaran. Di dalam pembelajaran PKN guru hanya menjadi fasilitator dan peserta didik yang di tuntut aktif dalam pembelajaran. Proses pengajaran agar lebih menarik dan ada kerjasama dengan siswa, maka perlu merubah pembelajaran dari paradigma lama dengan paradigma baru sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir, keaktifan dan antusiasme siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang satu arah di rubah menjadi dua arah atau banyak arah sehingga siswa dapat terlibat secara langsung.<sup>2</sup>

Pembelajaran yang bermutu dapat tercipta apabila peserta didik dan guru berperan aktif di dalamnya. Interaksi antara guru dan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik yang lainnya atau juga dapat dikatakan sebagai kerjasama diantara mereka merupakan satu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan yang di harapkan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efesien maka guru hendaknya mampu mewujudkan proses pembelajaran secara tepat berdasarkan kemampuan belajar dari masing masing individu peserta didik agar mampu mewujudkan perilaku peserta didik melalui interaksi antar guru dan peserta didik dan peserta didik kepada peserta didik yang lainnya. Sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif,

---

<sup>2</sup> Firosalia Kristin, "*efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe stad ditinjau dari hasil belajar ips siswa kelas 4 sd*", Scholaria, Vol. 6 No. 2, Mei 2016: 74 – 79. h. 75



kondusif, efektif dan efisien. Maka dari itu salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran PKN adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament (TGT)*.

Proses pembelajaran pada prinsipnya adalah proses komunikasi masalahnya adalah bagaimana proses komunikasi berjalan secara efektif, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh siswa secara keseluruhan. Belajar menyiratkan setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu kemampuan dan nilai-nilai baru dan memiliki program yang dirancang secara sistematis.<sup>3</sup> Pembelajaran harus bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sesuai yang diinginkan.<sup>4</sup>

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam pembelajaran peserta didik berperan aktif berfikir mandiri dalam mencari pengetahuan dan pendidik sebagai fasilitator, maka keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat ketika hasil belajar peserta didik meningkat. Ada ayat-ayat Alquran yang menyerukan pentingnya manusia berpikir untuk mendapatkan pengetahuan dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang terkandung dalam Surah Al-Jaatsiah ayat 13 berikut:

---

<sup>3</sup>Oktaria kusuma wati, “pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak siswa sekolah dasar kelas bawah”, terampil Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar Vol.4 No 2 2017, h. 127.

<sup>4</sup>Nur refa, “pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan mind mapping dan picture mapping terhadap hasil belajar ipa siswa kelas 5 sekolah dasar, terampil jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar”r Vol.4 No 2 2017, h. 158.

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ إِنَّ فِي

ذَٰلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :

“dan dia telah menundukkan untukmu apa yang dilangit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmad) dari pada Nya, sesungguhnya pada yang demikian itu benar benar terdapat tanda tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir.” (*Q.S Al-Jaatsiah, 45 : 13*)<sup>5</sup>

Kata berfikir dalam ayat diatas adalah penting sebagai hamba dengan alasan. Allah telah menyebar dan menundukkan bagi manusia dan alam semesta, maka manusia tidak boleh acuh dan pasif dalam berkah Allah. Manusia harus dapat menggunakan pikiran untuk memeriksa, melakukan eksperimen dan memanfaatkan pikiran untuk kehidupan manusia.<sup>6</sup>

Dalam hal ini, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru di sekolah untuk meningkatkan aktivitas siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).<sup>7</sup> Namun dengan tambahan media flash card yang mengharuskan siswa ikut aktif di dalam pembelajaran. disamping penggunaan model pembelajaran perlu digunakan media pembelajaran sebagai solusi pemecahan masalah, mengingat bahwa media

<sup>5</sup>Mushab alquran kementiran agama, (Jakarta : duta ilmu, 2010) h.399

<sup>6</sup>Abudinata, “*Pendidikan dalam prespektif Alquran*”, (Jakarta : prenada media grub, 2016), h 43

<sup>7</sup>Luziana Vingki, Syubhan Annur, Abdul Salam, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 7 Banjarmasin,*” Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika Vol 4 No.1 Februari 2016. h. 74

merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain media audio, visual, audio visual. Dalam penelitian ini dipertimbangkan media visual sebagai solusi pemecahan masalah.<sup>8</sup>

Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang yang bersifat heterogen. Ton V Savage mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada kerja sama dalam suatu kelompok kecil yang saling membantu tanpa membedakan status'.<sup>10</sup>

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pengajaran, dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik secara heterogen untuk saling membantu dan bekerjasama, agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh pendidik. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa pendekatan salah satunya yaitu metode *teams games*

---

<sup>8</sup>Sari Fatul Andayani," *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V Sdn Sonopatik 1 Kabupaten Nganjuk*," Terampilpendidikan Dan Pembelajaran Dasarvolume 2 Nomor 1 Juni 2015. h. 105

<sup>9</sup> Tri Aryani, "*pembelajaran kooperatif tipe team assisted idiviualiseson (TAI) dampak terhadap hasil belajar siswa*," *jurnal ilmiah pendidikan fisika albiruni* "VOL 6 No 2 (2017), h. 171

<sup>10</sup> Robert E Salvin, "*cooperative learning*" (Bandung, Nusa Media, 2015) h 103



*tournament* (TGT). Didalam surat Al-Maidah ayat ke dua Allah SWT telah menjelaskan tentang kerja sama :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ  
اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya :

“dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa Nya” (Q.S Al- Maidah : 2).<sup>11</sup>

Dari ayat diatas dapat dipahami bahwa Allah SWT telah memerintahkan umat manusia untuk saling membantu dalam berbuat baik, tolong bantu dalam hal ini adalah kerja kelompok dalam dunia pendidikan menggunakan model pembelajaran TGT, yang mengandung unsur permainan dan dilakukan dalam kelompok. Dalam kerja kelompok, para siswa harus saling membantu dalam memberikan informasi yang mereka dapatkan dan mendiskusikannya bersama.

Model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) merupakan salah satu model yang mudah diterapkan karena mengikutsertakan aktifitas seluruh peserta didik yang mengandung unsur permainan dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status. TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar kepercayaan diri hasil belajar interaksi positif tanpa melihat perbedaan status pada peserta didik. TGT disampaikan dengan system yang lebih

---

<sup>11</sup> Mushaf alquran kementrian agama, (Jakarta : duta ilmu, 2010) h.85

menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran .<sup>12</sup>

Bermain sambil belajar menggunakan media juga dapat merangsang pengetahuan dengan mudah Bermain mempromosikan pemecahan masalah dan kreativitas; itu membangun rentang perhatian yang lebih baik, dan mendorong pembangunan sosial. Bermain adalah kunci untuk mengasuh, bahagia, anak-anak yang cerdas. Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan keinginan untuk belajar secara mandiri. Aktivitas belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar siswa, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, “*learning by doing*”. Setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa kegiatan apa pun, proses belajarnya tidak mustahil. Ini konsisten dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara spiritual maupun teknis .<sup>13</sup>

Dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang merangsang proses berfikir peserta didik menurut Gerlach dan Ely, “bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.<sup>14</sup>

Media pembelajaran adalah salah satu alat dari proses pembelajaran. Selain itu,

---

<sup>12</sup> Murmiratin Uyun, Mardiyana, Dan Dewi Retno Sari Saputro, “*Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Dengan Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Karang Anyar Tahun Pelajaran 2014/2015,*” Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika VOL 4, No 7 (2016). h. 671

<sup>13</sup> Hermansyah Trimantara, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V*, Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015. h. 226

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2015) h. 3

media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan memfasilitasi pendidik dalam menyajikan materi. Jadi, media pembelajaran tidak hanya akan memudahkan para pendidik, tetapi juga akan membantu siswa memikirkan hal-hal konkret.

Media *Flash Card* merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar. Media ini biasanya berisi gambar dengan keterangan dibawahnya atau hanya gambarnya saja.<sup>15</sup> Media pembelajaran ini merupakan media yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat dan mempelajari informasi baru.

Menurut jaruku yang dikutip Lilis Madyawati, *Flash Card* yaitu kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Penggunaan flash card melatih peserta didik untuk memperluas jangkauan pandangannya, dimana peserta didik dibiasakan melihat beberapa kata yang tertulis didalam kartu dalam satu kali pandangan. Serta dapat menumbuhkan motivasi dan persaingan yang sehat antara peserta didik. Suasana kelas dapat lebih hidup dan menyenangkan serta mampu mengurangi kejenuhan.

Dengan penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran PKN diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran, media ini juga mampu mengurangi kebiasaan pendidik yang hanya ceramah di depan kelas.

---

<sup>15</sup>Risdiana Andika Fatmawati, “Penggunaan Media Pembelajaran *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sidodadi Candi Sidoarjo “. (Jurnal PGSD FIP Universitas Surabaya) Vol. 3 No. 2 Tahun 2015. h. 1872



Hasil belajar adalah pola pola perbuatan, nilai nilai, pengertian, sikap sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>16</sup> Terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik.<sup>17</sup> Peningkatan hasil belajar akan berhasil, apabila ditunjang dengan perbaikan cara mengajar pendidik pada setiap siklus, peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh refleksi dan perbaikan proses mengajar pendidik dikelas selain itu, keberhasilan juga tidak lepas dari kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakannya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar peserta didik.

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu” (Q.S. Al-Ankabut: 43)<sup>18</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang berilmu memiliki keistimewaan, dalam hal ini tidak ada yang mampu membedakan antara manusia dengan binatang atau makhluk lain ciptaan Allah kecuali pada tingkatan ilmunya. Sehingga sebagai tolak ukur yang digunakan untuk melihat seberapa mulia derajat

<sup>16</sup> Agus Suprijono , *cooperarif learning teori dan aplikasi paikem* (Yogyakarta : pustaka pelajar, 2017) h 5

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 6

<sup>18</sup> Departemen Agama RI, *Al Hikmah ( Alquran Dan Terjemahnya)*, Bandung : Diponegoro. h. 401

kemanusiaannya ataupun sebaliknya. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang menjadi tolak ukur yaitu hasil belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD/MI adalah PKN, yang mana didalamnya termuat kompetensi-kompetensi sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai warga masyarakat yang baik. Dengan pembelajaran PKN peserta didik dibimbing, diarahkan dan dibantu untuk menjadi warga masyarakat Indonesia yang baik. Hal yang dimaksud agar peserta didik menjadi warga masyarakat yang kritis, kreatif dalam konteks kehidupan bermasyarakat, secara tertib dan damai, menjadi warga masyarakat dan warga Negara yang baik, cerdas dimasa yang akan datang. Jadi, pembelajaran disekolah seharusnya merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi aktif, efektif serta tidak membosankan maka peserta didik akan mudah memahami materi pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut dapat mengelola proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan data yang di peroleh dari SD Negeri 2 Waluyoaji, pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan ceramah dan diskusi dengan kelompok kecil. Metode ceramah dianggap metode paling mudah digunakan di dalam kelas. Karena guru mudah menguasai kelas serta dapat di ikuti oleh banyak siswa. Pada praktiknya, tidak ada peran aktif siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa belajar menghafal yang tidak mengakibatkan pengertian dan pemahaman. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran berakibat

siswa tidak menguasai konsep materi yang diajarkan dengan baik. Penguasaan konsep yang kurang akan berdampak pada hasil belajar siswa .<sup>19</sup>

Dalam wawancara kepada guru dalam mata pelajaran PKN kelas V di SD N 2 Waluyojati Pringsewu masih banyak peserta didik dikelas V yang belum dapat memahami materi mengenai pembelajaran PKN yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menjadi rendah. Kurangnya pemahaman dari peserta didik mengenai pembelajaran mata pelajaran PKN mungkin disebabkan oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi para peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya penyampaian pembelajaran mata pelajaran PKN yang masih monoton dan tidak menggunakan pengalaman dari peserta didik di dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut yang dapat mengakibatkan pembelajaran mata pelajaran PKN menjadi kurang bermakna, dan kurang motivasi dari para peserta didik saat proses belajar PKN berlangsung.<sup>20</sup>

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik mata pelajaran PKN kelas V pada tanggal 12 Juli 2019 diperoleh hasil bahwa saat pembelajaran berlangsung pendidik masih menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis dan gambar di buku pelajaran sebagai media pendukung pembelajaran. Model Pembelajaran yang digunakan menyesuaikan pada materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar mata pelajaran PKN kelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu pada tabel dibawah ini:

---

<sup>19</sup>Hasil Observasi Dikelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu Tanggal 12 Juli 2019

<sup>20</sup>Hasil Observasi Dikelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu Tanggal 12 Juli 2019

**Tabel 1**  
**Data hasil Belajar Kelas V Mata Pelajaran PKN SDN 2 Waluyoati**  
**Pringsewu T.A 2019/2020**

No.	KKM	Nilai	Kelas		Jumlah	Persentase %	Keterangan
			VA	VB			
1.	70	70	8	10	18	43,90	Tuntas
2.	70	<70	12	11	23	56,09	Belum Tuntas

*Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SDN 2 Waluyoati Pringsewu  
Tahun Ajaran 2019/2020*

Berdasarkan tabel data di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN kelas V SDN 2 Waluyoati Pringsewu masih rendah, hal ini dapat terlihat karena masih banyak peserta didik yang belum memenuhi indikator keberhasilan atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Kelas VA berjumlah 20 peserta didik, sedangkan yang mencapai nilai indikator keberhasilan atau KKM berjumlah 8 peserta didik dan yang belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM berjumlah 12 peserta didik. Kelas VB berjumlah 21 peserta didik, sedangkan yang mencapai indikator keberhasilan atau KKM berjumlah 10 peserta didik dan yang belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM berjumlah 11 peserta didik. Jika dipersentasekan diperoleh 43,90 % peserta didik yang mencapai indikator keberhasilan atau KKM, sedangkan peserta didik yang belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM sebanyak 56,09 %. Artinya sebagian besar peserta didik belum mencapai keberhasilan belajar dalam mencapai KKM yang



ditetapkan.<sup>21</sup> Hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya karena kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran dan kurangnya kepedulian pendidik terhadap kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Melihat fakta pada data lapangan di atas, maka perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang maksimal. Cara yang dapat ditempuh untuk memperbaiki pembelajaran yaitu dengan menggunakan berbagai metode, model atau pendekatan secara bervariasi agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Model pembelajaran yang beragam dapat memberikan kemudahan guru untuk memilih model yang sesuai dengan materi yang diajarkan guru dapat menerapkan model yang beragam. Dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan serta membangkitkan keaktifan belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan.

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PKN dengan menggunakan media pembelajaran flash card peneliti terlebih dulu melakukan penelaahan dari karya penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat Rosidin “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ludo terhadap kemampuan bpemahaman konsep matematika kelas VII MTS N 1 Bandar Lampung” metode

---

<sup>21</sup>Hasil Observasi Dikelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu Tanggal 12 Juli 2019

ini menggunakan penelitian kuantitatif menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tergolong mengalami peningkatan hasil belajar.<sup>22</sup> Wining Sekarini “Penggunaan media flash card untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa arab siswa madrasah ibtidaiah terpadu muhammadiyah 01 Sukarame” metode penelitian yang digunakan adalah PTK menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab menggunakan media flash card dikelas IV berada pada kategori baik.<sup>23</sup>

Beranjak dari penelitian yang sudah di laksanakan, peneliti tertarik untuk melakuka penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media pembelajaran flash card yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKN peserta didik seperti penelitian yang sudah dilakukan diatas. Selain itu, pendidik di SD Negeri 2 Waluyoajati Pringsewu khususnya dikelas V masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang menggunakan model dan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik. Sehingga pembelajaran sepenuhnya terpusat pada pendidik dan peserta didik terkadang tidak paham dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

---

<sup>22</sup> Rosidin “*pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ludo terhadap kemampuan bpemahaman konsep matematika kelas VII MTS N 1 Bandar Lampung*” skripsi pendidikan UIN Raden Intan Lampung ( fakultas tarbiyah dan keguruan, 2018)

<sup>23</sup> Wining Sekarini “*Penggunaan Media Flash Card Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*” skripsi pendidikan UIN Raden Intan Lampung ( fakultas tarbiyah dan keguruan, 2018)

(*Teames Games Tournaments*) berbantu media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Waluyojati

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar dari sebagian peserta didik yang masih belum mencapai KKM.
2. Pembelajaran yang masih cenderung *Teacher Centered* (Berpusat pada guru).
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
4. Peserta didik merasa bosan saat proses belajar mengajar berlangsung.
5. Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif.

## **C. Batasan Masalah**

Agar tidak meyimpang dari permasalahan dan terlalu luasnya pembahasan sehingga mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, maka penelitian membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Hasil belajar dari sebagian peserta didik yang masih belum mencapai KKM.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe

TGT berbantu media flash card terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN peserta didik kelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantu media pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaram PKN Peserta Didik Kelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu.

##### **2. Manfaat Penelitian**

a. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dalam dunia pendidikan, tentang pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar PKN.

b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi:

- 1) Sekolah, sebagai informasi mengenai hasil belajar peserta didik sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tujuan pendidikan dalam lingkup sekolah dan untuk mencapai kemajuan pendidikan.
- 2) Guru, sebagai masukan mengenai model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PKN dan juga kebutuhan peserta didik.



- 3) Peserta didik, sebagai motivasi melalui model pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.
- 4) Peneliti, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 dalam ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran mengharuskna guru agar dapat memilih suatu model yang tepat untuk diterapkan. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan oleh guru.<sup>1</sup> Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model- model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan prinsip. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berdasarkan prinsip – prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis system, atau teori lainnya yang mendukung . Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efesien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>2</sup>

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>3</sup> Pembelajaran koopertatif merupakan bentuk

---

<sup>1</sup> Dra. Tutik Rachmawati. M.Pd dan Drs. Daryanto, “*teori belajar dan proses pembelajaran yang mendidik*” (Yogyakarta, gava media, 2015) h 151

<sup>2</sup>Ibid , h 153

<sup>3</sup>Mohammad Syarif Sumantri, “*Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*”, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2016), hlm. 37.

pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen.<sup>4</sup>

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam model ini peserta didik belajar berkerja sama dengan peserta didik lainnya.<sup>5</sup> Pembelajaran kooperatif juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugasnya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran.<sup>6</sup>

Berdasarkan pendapat - pendapat diatas belajar dengan model pembelajaran kooperatif dapat di terapkan untuk memotivasi siswa berani mengungkapkan pendapatnya, menghargai pendapat temandan saling memberikan pendapat. Selain itu dalam belajar biasanya peserta didik dihadapkan dengan latihan soal – soal atau pemecahan masalah. Pendekatan kooperatif mendorong para siswa untuk lebih termotivasi dalam melaksanakan

---

<sup>4</sup> Elhefni, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dan Hasil Belajar DI Sekolah*, Jurnal Al- TA'DIB, Vol. XVI, No. 02, 2011, hlm 307-308.

<sup>5</sup> Rusman, *model model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru edisi ke dua* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 203

<sup>6</sup>Rusman, *pembelajaran tematik terpadu*, (jakarta : PT. Raja Grafindo, 2015), h. 21.

berbagai kegiatan belajar melalui interaksi yang lebih intensif diantara mereka.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilakukan dalam pembelajaran selain siswa dapat saling tolong menolong siswa juga merasa tertarik pada mata pelajaran tersebut sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik.

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

TGT (*teams games tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar beranggotaka 6 sampai 7 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dalam pembelajaran menggunakan tipe TGT guru menyediakan materi dan peserta didik bekerja secara berkelompok. Ketika pembelajaran berlangsung guru memberikan lembar kerja peserta didik pada setiap kelompok masing masing kemudian tugas yang diberikan harus dikerjakan bersama - sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota yang tidak mengerti maka anggota lain wajib memberi penjelasannya sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.<sup>8</sup>

Menurut Saco, dalam memainkan permainan menggunakan model pembelajaran TGT anggota mempunyai tujuan untuk memperoleh skor tertinggi. Permainan disusun oleh guru dapat berupa pertanyaan pertanyaan atau kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada beberapa kesempatan kadang juga

---

<sup>7</sup> Dr.E. Kosasih. M.Pd “*strategi belajar dan pembelajaran*” (Bandung : Yrama Widya, 2016) h 104

<sup>8</sup> Rusman, *model model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru edisi ke dua* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2016), h. 224

diselingi dengan sebuah pertanyaan mengenai identitas kelompok mereka. Kartu diberi angka, merupakan media turnamen pada pelajaran TGT, dan kartu tersebut memuat pertanyaan – pertanyaan .Misalnya, setiap siswa akan mengambil kartu soal yang diberi angka tadi dan berusaha menjawab pertanyaan pertanyaan yang memuat pada kartu soal. Turnamen dapat memungkinkan untuk setiap siswa dari semua tingkat kemampuan agar dapat memberikan point pada kelompoknya. Permainan yang dirancang dalam bentuk turnamen ini memiliki peran sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran. Pada pelaksanaannya siswa akan ditempatkan dalam satu tim belajar yang setiap anggota kelompoknya terdiri dari 6 sampai 7 peserta didik gabungan dari berbagai kemampuan akademik, jenis kelamin, dan kinerja yang berbeda.<sup>9</sup>

a. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT)

Secara umum dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, ada beberapa komponen utama dalam penempatan model TGT, yaitu :

1) Penyajian kelas

- a) Pada awalnya pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering disebut dengan presentasi kelas.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang di bagikan kepada kelompok. Kegiatan ini

---

<sup>9</sup> Robert E Salvin, “*cooperative learning*” (Bandung, Nusa Media, 2015) h 103



biasanya dilakukan dengan pengajaran secara langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

- c) Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar benar harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game berlangsung, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

## 2) Belajar dalam kelompok

- a) Guru membagi menjadi kelompok – kelompok tidak berdasarkan kriteria kemampuan, jenis kelamin dan suku. Kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.
- b) Setelah guru membentuk penyajian kelas, kelompok bertugas untuk memberi lembar kerja. Dalam pembelajaran kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah – masalah membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan – kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.
- c) Memasukkan perwakilan kelompok dalam meja turnamen Pelaksanaan turnamen permainan di dahului dengan menentukan klasifikasi meja turnamen. Hitunglah jumlah peserta dalam kelas. Apabila hasil pengelompokan peserta didik habis dibagi tiga peserta didik, maka semua meja turnamen mempunyai tiga peserta. Tunjukkanlah tiga peserta didik

pertama dari daftar peserta didik untuk menempati meja 1, berikutnya meja 2, dan seterusnya.

b. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT)

1. Beberapa keuntungan yang terdapat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

- a) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang memiliki perorangan.
- b) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang memiliki perorangan.
- c) Anggota kelompok akan termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain.
- d) Anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil.
- e) Dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik.
- f) Partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain.

2. Kelemahan yang terdapat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

a) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti akan

dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan, kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi peserta didik

Masih adanya peserta didik yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.<sup>10</sup>

#### 4. Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif karena memadukan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

---

<sup>10</sup> Nelfi Erlinda, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung". Tadris; jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah, Vol. 02, No. 1, (juni 2017), h. 50.

Handayanto menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif model STAD menekankan berbagai ciri pembelajaran langsung dan merupakan model yang mudah diterapkan dalam pembelajaran”. *Student Team Achievement Divisions* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yang digunakan agar dapat memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung, membantusatu sama lain dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Dengan digunakannya proses pembelajaran siswa dapat berperan aktif untuk mencari serta menemukan sendiri materi pembelajaran yang sedang di pelajari dan guru sebagai fasilitator<sup>11</sup>. Guru menyajikan pelajaran kemudian peserta didik bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh peserta didik dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.”

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan model *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu menggunakan presentasi Verbal atau teks. :<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Ponidi, “Penerapan Model STAD Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Pada Mata Pelajaran PKN” *Jurnal Terampil*. Vol. 6 No. 1 (Juni 2019), h. 93

<sup>12</sup>Lurbin Haloho, “Guru Mata Pelajaran Biologi SMA Negeri 12 Medan, Perbaikan

a. Langkah-langkah untuk menggunakan STAD, yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran atau permasalahan kepada peserta didik sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Guru memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individual sehingga akan diperoleh skor awal.
- 3) Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 – 5 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan jender.
- 4) Bahan materi yang telah dipersiapkan didiskusikan dalam kelompok untuk mencapai kompetensi dasar. Pembelajaran kooperatif tipe STAD, biasanya digunakan untuk penguatan pemahaman materi.
- 5) Guru memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- 6) Guru memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individual.

---

*Aktivitas Belajar Biologi Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Peserta didik Kelas X-3 SMA Negeri 12 Medan ”. Jurnal Saintech, Vol: 6, No.2: (Tahun 2014), h. 20*

17 Heriyanto Nggodulano, “Program Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Tatarandang Pada Materi FPB dan KPK”. Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol: 5, No: 10 (2014), h. 54



- 7) Guru memberikan penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.<sup>13</sup>

b. Kelebihan model pembelajaran STAD yaitu :

- 1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- 2) Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- 5) Meningkatkan kecakapan individu.
- 6) Meningkatkan kecakapan kelompok.

c. Kekurangan metode pembelajaran STAD

Berdasarkan keunggulan model pembelajaran STAD peserta didik lebih ditekankan untuk bekerja dalam kelompok sehingga peserta didik dapat memahami konsep materi yang ada dengan bantuan teman kelompok mereka .<sup>14</sup> antara lain :

- 1) Kontribusi dari peserta didik berprestasi rendah menjadi kurang.

<sup>13</sup> Robert E Salvin, “*cooperative learning*” (Bandung, Nusa Media, 2015) h 143

<sup>14</sup> Ika Wardana, Tinggi Banggali, dan Halimah Husain, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajene*” Jurnal Chemica, Vol. 18 No. 1 (Juni 2017) h. 78

- 2) Peserta didik berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- 4) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- 5) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif
- 6) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat tahu peserta didik. Media adalah pembawaan pesan yang berasal dari sumber pesan kepada penerima pesan.<sup>15</sup> Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup> Dalam proses pembelajaran penerimaan pesan itu adalah peserta didik. Pembawa pesan itu berinteraksi dengan peserta didik dengan indra mereka. Menurut Samsudin menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari

<sup>15</sup> Dr. E. Kosasih, *strategi belajar dan pembelajaran*, (Bandung : Yrama widya. 2016) h 49

<sup>16</sup> Ega Rima Wati, *ragam media pembelajaran*, (Jakarta : kata pena, 2016) h 2

suatu pihak ke pihak lainnya.<sup>17</sup> Terdapat ayat-ayat Al-Quran yang menyerukan pentingnya manusia untuk berfikir agar memperoleh pengetahuan dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang terdapat dalam surat An-Nahl ayat 44 berikut :

الْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

44. keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan

#### b. Pengertian Media Flash Card

Media flash card adalah media visual untuk berkomunikasi dengan orang lain, yang berisi kata-kata dan gambar. Sementara itu, cacile-murcia membagi media atas dua kelompok, yakni perangkat pembelajaran dan perangkat proyek teknis.<sup>18</sup> Media kelompok pertama diantaranya papan tulis, gambar, gulungan dan flash card dan kelompok kedua adalah transparansi, film dan slide.

Media merupakan bahan ajar yang berbentuk bahan cetak yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau proses penyampaian materi.<sup>19</sup> Fungsinya untuk

<sup>17</sup> Giri Wiranto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta : Laksitas, 2016), H. 3.

<sup>18</sup> Dr. E. Kosasih, *strategi belajar dan pembelajaran*, (Bandung : Yrama widya. 2016) h 56

<sup>19</sup> Andi Prastowo, *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Yogyakarta : diva press, 2015) h 40

memberikan stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Jenis media ini berupa foto, gambar, lukisan dan lain sebagainya. Flash card dapat dilaksanakan dengan cara bertahap menggunakan alat media flash card berupa kata yang ditulis pada karton putih yang berukuran 10 x 12,5 cm, kemudia dengan huruf kapital.

Azhar arsyad mengemukakan bahwa flash card adalah kartu pengingat atau kartu yang di perlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran biasanya terserah pada kelas yang dihadapi. Kalau kelas agak besar kita memakai ukuran 25 x 20 cm atau bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang di ajarkan. Isi dari flash card itu sendiri berupa gambar gambar binatang , benda benda dan lainnya sebagainya yang bisa dipakai untuk melatih peserta didik dalam memperkaya kosakata.<sup>20</sup>

Ahmad Susanto, berasumsi “bahwa media flash card ialah kartu – kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata – kata. Gambar – gambar yang ada pada media flash card tersebut dikelompokan. Dan cara memainkan kartu ini ialah dengan cara memperlihatkan kepada peserta didik kemudia dibacakan dengan cepat .

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media flash card bisa dipakai untuk mengembangkan pembendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Cara memainkan kartu ini ialah dengan cara memperlihatkan kepada peserta didik yang kemudian dibacakan secara cepat. Ukuran kartu flash card menyesuaikan

---

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ( Jakarta : Rajawali Pers, 2017), H. 115

kondisi kelas. Artinya ukuran media flash card untuk kelas sempit akan mengalami perbedaan dengan ukuran media flash card pada kelas yang luas dan anak didiknya banyak.

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran flash card adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan peserta didik tentang materi yang di pelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik.

#### c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Flash Card

Ery Soekresna mengemukakan langkah-langkah media flash card, diantaranya:

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut saat menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, kemudian mintalah siswa untuk mengamati karu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada seluruh siswa.
- 4) Apabila disajikan dalam permainan, maka letakkan kartu kedalam sebuah kotak yang disusun acak, kemudia siapkan peserta didik yang ingin berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru member perintah.<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (cet, I; Jakarta : Bumi Aksara, 2017), h.



#### d. Kelebihan Media Flash Card

Media flash card tergolong dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa kelebihan flashcard, antara lain :

- 1) Mudah dibawa karna dengan ukuran yang tidak terlalu besar.
- 2) Praktis, bisa dilihat mulai dari bagaimana cara penggunaan dan pembuatannya yang tidak menggunakan listrik dan juga guru tidak perlu memiliki kemampuan khusus.”
- 3) Mudah diingat, karakteristik dari media flash card ini ialah menyajikan pesan pesan pendek pada setiap kartu yang di sajikan.”
- 4) Menyenangkan, hal ini dikarenakan dalam penggunaan media bisa dilakukan dengan permainan.
- 5) Mampu memusatkan perhatian peserta didik terhadap pesan yang di sampaikan.
- 6) Bisa digunakan berulang-ulang.
- 7) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya dalam pelaksanaan proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik selama

---

<sup>22</sup> Ulin nuha, *ragam metodologi dan media pembelajaran bahasa arab*, (cet : 1: Yogyakarta : Diva Press, 2016), h. 290

mengikuti proses pembelajaran dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih baik dan efektif sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

e. Kelemahan Media Flash Card

Adapun kelemahan pada media flash card adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata, peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar yang ada pada media flash card.
- 2) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- 3) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kelemahan yang ada pada media flash card tersebut seorang pendidik bisa memberikan bimbingan yang lebih kepada peserta didik yang kurang efektif supaya lebih di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

f. Manfaat Media Flash Card

Melalui kelebihan media flash card tersebut, maka kita bisa mengambil manfaat dari pembelajaran tersebut diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menguasai dan menghafal materi pembelajaran dalam waktu yang cepat.
- 2) Dapat memudahkan guru dalam proses mengenalkan dan mengajarkan materi kepada peserta didik sejak dini.

- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

## 6. Hasil Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar secara etimologis adalah hasil dari interaksi belajar dan mengajar. Dari sisi pendidik, tindakan mengajar berakhir dengan proses mengevaluasi hasil pembelajaran. Dari sisi siswa, hasil belajar adalah akhir dari fragmen dan puncak dari proses pembelajaran. Menurut Nawawi dalam K. Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes untuk mengenali sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh oleh anak-anak setelah kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri adalah proses seseorang yang berusaha mendapatkan bentuk perubahan yang relatif permanen.”

Hasil belajar adalah upaya untuk mengubah perilaku. Perubahan itu membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tidak hanya terkait dengan penambahan pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk kecapakan, keterampilan, sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, dan penyesuaian diri. Belajar adalah proses kompleks yang terjadi karena interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Hasil belajar adalah pola tindakan, nilai-nilai. Pengertian, sikap, penghargaan dan keterampilan .<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Agus Suprijono, *cooperative learning* (Yogyakarta : pustaka pelajar, 2015) h 5

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.<sup>24</sup> Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (domain) pencapaian hasil belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Berkenaan dengan itu, hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup pada kegiatan mental (otak). Berikut ini, tingkatan hasil belajar ranah kognitif yang cocok digunakan di SD/MI diantaranya :

- a. Pengetahuan atau knowledge (C1), ialah mencakup menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan, mengidentifikasi, menjodohkan, dan mendaftarkan. Jadi pengetahuan mencakup mengenali, mengetahui dan mengingat hal-hal yang telah dipelajari.
- b. Pemahaman atau comprehension (C2), ialah belajar dalam pemahaman mencakup menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, memberikan contoh menulis kembali, dan memperkirakan pemahaman mencakup kemampuan untuk menyerap pengertian dari hal-hal yang telah dipelajari.

---

<sup>24</sup>Sulastris dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya* Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 3 No. 1 (2016) h.3

c. Penerapan atau application (C3), ialah mencakup mengoprasikan, menentukan, menunjukkan, menghubungkan, memecahkan, mendemonstrasikan, menghasilkan .<sup>25</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar mereka dalam bentuk interaksi pembelajaran tindakan yang diukur dengan tingkat keberhasilan yang dinyatakan dalam skor pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka nominal yang diperoleh.

Hasil belajar juga merupakan hasil yang dicapai oleh siswa dalam bentuk angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran, pendidik dapat melihat hasil belajar yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, hasil pembelajaran dapat digunakan sebagai tolok ukur atau tolak ukur untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup> Hasil penilaian dapat memberikan motivasi kepeserta didik untuk berprestasi lebih baik.<sup>27</sup> Dalam penilaian hasil belajar, peneliti menilai hasil belajar pada aspek kognitif yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai sehingga akan terlihat sejauh mana kemampuan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari.

---

<sup>25</sup> Ida Fiteriani dan Baharudin, “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung”. *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 2 (Oktober 2017), h. 14

<sup>26</sup> M. Yusuf dan Muthmainnah Amin, “Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” *jurnal Tadris*, Vol. 1 No. 1 (Juni 2016), h.87

<sup>27</sup> Ngilimun, *evaluasi dan penilaian pembelajaran*, (Yogyakarta : dua satria offset, 2018) h 204



### 1) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain adalah faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a) Faktor internal yaitu faktor yang terdapat dalam diri individu tersebut yang sedang dalam proses belajar, meliputi:

#### (1) Faktor jasmani (kesehatan dan cacat tubuh)

Untuk menempuh suatu hasil belajar yang baik, peserta didik harus memperhatikan dan memelihara tubuhnya. Sehat berarti dalam keadaan baik seluruh badan beserta bagian-bagian atau bebas dari penyakit untuk memperlancar menyelesaikan pembelajaran dibutuhkan adanya kesehatan tubuh yang baik.”

#### (2) Faktor psikologi (intelegensi, perhatian, dan bakat)

##### (a) Intelegensi

Prestasi belajar yang ditampilkan peserta didik memiliki kaitan erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Hakikat intelegensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, dan mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mendapatkan tujuan untuk menilai diri secara kritis dan objektif. Tahap intelegensi sangat berpengaruh pada kemampuan akademik peserta didik yang memiliki taraf intelegensi yang tinggi memiliki peluang lebih banyak untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi.

(b) Perhatian

Seorang anak dalam tahap dalam pendidikan sangat memerlukan perhatian yang besar dari orangtua dan pendidik. Karena hal ini dapat memotivasi seorang anak untuk belajar serta membuat anak akan lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil pembelajaran anak lebih baik.

(c) Bakat

Bakat yang dimiliki seorang anak harus diperhatikan dan harus dikembangkan kearah mana bakat yang dimiliki tersebut. Karena bakat merupakan potensi besar yang tumbuh secara alami di dalam diri seorang anak, keberhasilan setiap anak dalam bakatnya berbeda dengan dengan anak yang lainnya. Pendidik harus mengetahui serta mendukung dalam pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh anak akan muncul.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu yang sedang dalam proses belajar, meliputi:

(1) Faktor keluarga

Kewajiban orangtua kepada anak-anak adalah mendidik, hubungan antar keluarga, suasana rumah, situasi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, latar belakang budaya. Faktor orang tua memiliki pengaruh besar pada keberhasilan anak dalam memperoleh hasil belajar, misalnya, pendidikan tinggi atau rendah, ukuran pendapatan, dan perhatian, oleh karena itu orang tua harus membimbing

dan mengarahkan anak-anak mereka sehingga mereka tidak terpengaruh ke hal-hal buruk, menurut firman Allah SWT. yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا ٱلْءَءَادُ  
عَالِيهَا مَلَءِكَةٌ ءِءَآظٌ شِدَادٌ لَّا يَعْءِلُونَ ءَمْرَهُمْ وَيَقُومُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”(Qs. At-Tahrim: 6).

(2) Faktor sekolah (kurikulum dan metode mengajar, sarana, pendidik dan peserta didik)

(a) Metode mengajar

Hal ini meliputi materi dan bagaimana cara memberikan materi tersebut kepada peserta didik. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan minat dan peran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Faktor yang terpenting adalah faktor pendidik. Jika seorang pendidik dengan aktif, tegas, memiliki disiplin tinggi, fleksibel dan mampu membuat peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka kemampuan akademik peserta didik akan cenderung tinggi.

(b) Sarana

Ketersediaan saran dan prasarana sekolah yang lengkap akan membantu kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Selain bentuk

ruangan, sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat berpengaruh dalam proses belajar mengajar.

(c) Pendidik dan peserta didik.

Kualitas pendidik dan peserta didik sangat penting dalam meraih hasil belajar. Selain sarana sekolah yang mendukung, kualitas pengajaran pun tidak kalah pentingnya dalam memperoleh hasil belajar yang baik karena sistem pengajaran akan berdampak pada hasil yang akan dicapai.

(3) Faktor masyarakat

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya untuk memperoleh pendidikan. Hal ini akan berpengaruh dengan kualitas pendidikan.<sup>28</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan pribadi masing-masing yang meliputi pada kecerdasan/intelegensi, niat, minat, dan kesiapan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri individu, meliputi lingkungan, pergaulan, sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, sumber-sumber belajar, metode, serta dukungan keluarga, lingkungan dan masyarakat.

---

<sup>28</sup>Slameto, *Belajar Dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta:Rineka Cipta, 2014), h.54-71

## 2) Tujuan Penilaian Hasil Belajar

- a) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- b) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat dan minat peserta didik.
- c) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.
- d) Untuk menentukan kenaikan kelas.
- e) Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.<sup>29</sup>

## 7. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan karakter diri yang beragam dari segi agama, social, kultur, bahasa dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas dan berakarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa PKN merupakan pelajaran yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang kritis, cerdas dan menjadi warga Negara yang demokratis serta terampil dan berakarakter yang baik sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Melalui pembelajaran PKN peserta didik di sekolah dasar diarah agar tidak hanya menjadi warga masyarakat yang baik tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan dalam

---

<sup>29</sup> Zainal Arifin, *evaluasi pembelajaran*, ( Bandung :pt remaja rosda karya, 2016) h 15

pembelajaran yang telah ditemukan, sehingga menjadi bekal peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan dimasa yang akan datang. Tujuan PKN di SD adalah supaya dapat membekali siswa dengan ilmu dan wawasan nusantara, supaya peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran penuh sebagai warga Negara Indonesia.<sup>30</sup>

Dapat disimpulkan tujuan akhir dari pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah tumbuh kembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisi secara tertib, damai dan kreatif. Pada peserta didik di kondisikan untuk selalu bersikap kritis dan berperilaku kreatif sebagai anggota keluarga, warga sekolah, anggota masyarakat, warga Negara, dan umat manusia dilingkungannya yang cerdas dan baik. Tujuan PKN hendaknya disesuaikan dengan tuntutan zaman dan perkembangan zaman artinya membangun warga cerdas dalam menghadapi lingkungan kehidupannya.

## **B. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir adalah tindakan yang diambil dari masalah yang dihadapi dalam penelitian. kerangka berpikir adalah model teori konseptual yang berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar untuk argumentasi dalam mengembangkan kerangka kerja yang dapat menghasilkan hipotesis. Kerangka pemikiran adalah penjelasan sementara peneliti tentang suatu fenomena yang menjadi objek masalah .<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Etin sholihatin, strategi pembelajaran PPKN, (Jakarta : bumi aksara,2017) h 35

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*. Bandun : Alfabeta. 2016. H.2-3



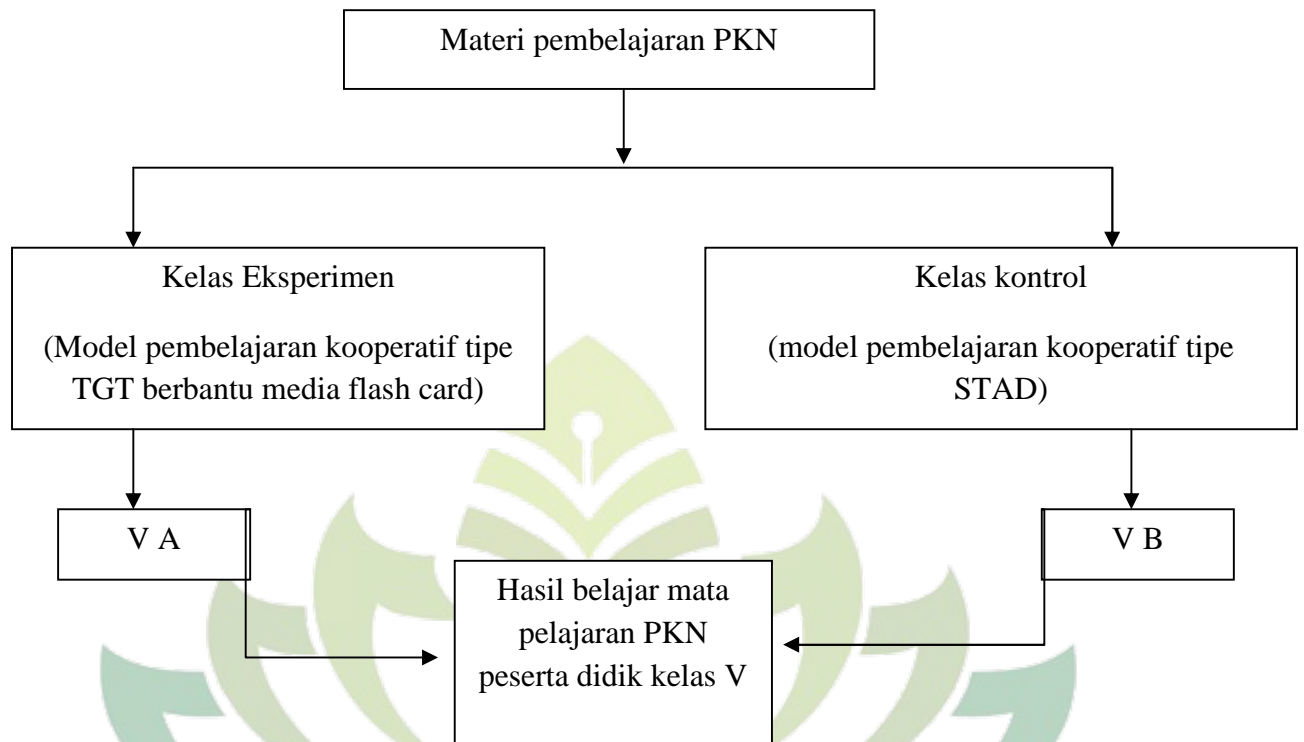
Pembelajaran PKN yang berada pada tahap SD adalah proses yang sengaja disusun untuk menciptakan suasana lingkungan yang ada dikelas maupun lingkungan sekolah yang memungkinkan bagi peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar PKN di sekolah, dan untuk mengembangkan sebuah keterampilan serta kemampuan dari peserta didik mengenai berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan di kehidupan sehari-harinya. peserta didik pada tahap SD masih berada dalam perkembangan ranah kognitif yang berbeda-beda dengan para peserta didik sekolah pada jenjang berikutnya. Maka pembelajaran di tahap SD dimulai dengan menyajikan masalah konkrit atau realistik sehingga dapat dipahami peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut agar menerapkan pembelajaran yang efektif.

Proses suatu pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran aktif, yaitu terjadi suatu timbal balik dari peserta didik dan guru pada saat belajar mengajar berlangsung sehingga terjadi pertukaran pengetahuan dari guru maupun peserta didik. Selain itu proses pembelajaran yang aktif akan mempermudah peserta didik menangkap, memahami, dan menguasai apa yang disampaikan oleh guru. oleh sebab itu untuk menciptakan pembelajaran yang aktif diperlukan keterampilan seorang guru untuk berfikir inovatif yang mampu menciptakan model-model pembelajaran yang selalu membantu peserta didik untuk aktif serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika .

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Model pembelajaran kooperatif pada tahap SD berguna untuk merangsang kemampuan intelektual dan daya pikir bagi peserta didik karena dalam Model pembelajaran kooperatif mereka memandang sebuah masalah dari berbagai segi, Model pembelajaran kooperatif berguna melatih dan membiasakan peserta didik dalam menghadapi dan memecahkan suatu bentuk masalah secara cermat .

Dalam proses memecahkan masalah di SD yang relevan saat pembelajaran berlangsung adalah pemberian media *flash card* sangat membantu para peserta didik dalam mempelajari materi materi yang diberikan dikarenakan peserta didik langsung dapat melihat bentuk konkrit dari sebuah materi dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu model Model pembelajaran kooperatif dengan bantuan media flash card efektif untuk membantu meningkatkan akan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, maka kerangka alur pikir dalam penelitian kuantitatif ini digambarkan sebagai berikut .



**Gambar 1. Kerangka Berfikir**

### C. Penelitian Yang Relevan

Penulisan dalam skripsi ini peneliti terlebih dahulu melakukan penelaahan terhadap beberapa karya peneliti yang berhubungan dengan judul yang peneliti ambil :

1. Penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat Rosidin “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ludo terhadap kemampuan bpemahaman konsep matematika kelas VII MTS N 1 Bandar Lampung” metode ini menggunakan penelitian kuantitatif menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Matematika menggunakan model pembelalajaran kooperatif tipe TGT tergolong mengalami peningkatan hasil belajar.
2. Penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat Wining Sekarini “Penggunaan media flash card untuk meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa arab siswa madrasah ibtidaiah terpadu muhammadiyah 01 Sukarame” metode penelitian yang digunakan adalah PTK menyimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab menggunakan media flash card dikelas IV berada pada kategori baik
3. Penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat yaitu Muftihatul Mu’minah “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran al-quran hadist dikelas V MIN 2 Pringsewu. Metode yang di gunakan adalah penelitian kualitatif menyimpulkan bahwa

kemampuan peserta didik dalam pembelajaran al-quran hadist menggunakan model pembelajaran tersebut dikelas V mendapat hasil yang dalam kategori baik.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu *media flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Waluyojati pringsewu.

$H_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu *media flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Waluyojati pringsewu.

## DAFTAR PUSTAKA

Abudinata, 2016. *“Pendidikan dalam perspektif Alquran”*, (Jakarta : prenada media grub)

Agus Suprijono , 2017. *cooperarif learning teori dan aplikasi paikem* (Yogyakarta : pustaka pelajar,)

Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, 2017, ( Jakarta : Bumi Aksara)

Andi Prastowo, 2015. *panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Yogyakarta : diva press)

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2015. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada)

Elhefni, 2016. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dan Hasil Belajar DI Sekolah*, Jurnal Al- TA'DIB, Vol. XVI, No. 02, 2011.

Ega Rima Wati, 2016. *ragam media pembelajaran*, (Jakarta : kata pena)

Etin sholihatin, 2017. *strategi pembelajaran PPKN*, (Jakarta : bumi aksara)

Firosalia Kristin, 2016. *“efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe stad ditinjau dari hasil belajar ips siswa kelas 4 sd”*, Scholaria, Vol. 6 No. 2,: 74 – 79.

Giri Wiranto, 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta : Laksitas)

Hermansyah Trimantara, 2015. *“Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V,”*



Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2.

Heriyanto Nggodulano, 2014. "*Program Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Tatarandang Pada Materi FPB dan KPK*". Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol: 5, No: 10

Hidayatulloh, 2016 ."*Hubunga Model Pembelajaran Cooperative Script dengan Model pembelajaran Cooperative SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.*, 3;2 (Lampung, Desember)

Ida Fiteriani dan Baharudin, 2017. "*Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung*". Jurnal Terampil, Vol. 4 No. 2.

Ika Wardana, Tinggi Banggali, dan Halimah Husain, 2017. "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajane*" Jurnal Chemica, Vol. 18 No. 1

Kosasih. M.Pd, 2016. "*strategi belajar dan pembelajaran*" (Bandung : Yrama Widya,)

Luziana Vingki, Syubhan Annur, Abdul Salam, 2016. "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Kelas Viii Smp Negeri 7 Banjarmasin,*" Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika Vol 4 No.1 Februari.

Lurbin Haloho, 2014. "*Guru Mata Pelajaran Biologi SMA Negeri 12 Medan, Perbaikan Aktivitas Belajar Biologi Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Peserta didik Kelas X-3 SMA Negeri 12 Medan* ". Jurnal Saintech, Vol: 6, No.2

Mushab alquran kementiran agama, 2010. *Al-quran* (Jakarta : duta ilmu,)

Murmiratin Uyun, 2016. Mardiyana, Dan Dewi Retno Sari Saputro, *“Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Team Assisted Individualization (TAI) Dengan Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Karang Anyar Tahun Pelajaran 2014/2015,”* Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika VOL 4, No 7.

Mohammad Syarif Sumantri, 2016. *“Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar”*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,)

M.Yusuf dan Muthmainnah Amin, 2016. *“Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”* jurnal Tadris, Vol. 1 No. 1.

Nuraini Soyomukti, 2015. *“teori-teori pendidikan”* (yogyakarta : Ar-ruzz media)

Nur refa, 2017. *“pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan mind mapping dan picture mapping terhadap hasil belajar ipa siswa kelas 5 sekolah dasar, terampil jurnal pendidikan dan pembelajaran dasa”r* Vol.4 No 2.

Nelfi Erlinda, 2017 . *“Peningkatan Aritvitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung”*. Tadris; jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah, Vol. 02, No. 1.

Ngalimun, 2018. *evaluasi dan penilaian pembelajaran*, (Yogyakarta : dua satria offset, )

Oktaria kusuma wati,2017. *“pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak siswa sekolah dasar kelas bawah”*, terampil Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar Vol.4 No 2.

Ponidi, 2019. *“Penerapan Model STAD Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Pada Mata Pelajaran PKN” Jurnal Terampil*. Vol. 6 No. 1

Rusman, *model model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru edisi ke dua* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada)

Rusman, 2015. *pembelajaran tematik terpadu*, (jakarta : PT. Raja Grafindo)

Risdiana Andika Fatmawati, 2015 . *“Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Sidodadi Candi Sidoarjo “*. (Jurnal PGSD FIP Universitas Surabaya) Vol. 3 No. 2.

Rosidin, 2018. *“pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ludo terhadap kemampuan bpemahaman konsep matematika kelas VII MTS N 1 Bandar Lampung”* skripsi pendidikan UIN Raden Intan Lampung ( fakultas tarbiyah dan keguruan,)

Robert E Salvin, 2015. *“cooperative learning”* (Bandung, Nusa Media)

Sari Fatul Andayani, 2015.” *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V Sdn Sonopatik 1 Kabupaten Nganjuk,”* Terampilpendidikan Dan Pembelajaran Dasarvolume 2 Nomor 1 Juni.

Sulastri dkk, 2016. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 3 No. 1.

Sugiono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.(Bandung : alfabeta,).

Suharsimi Arikunto. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta : PT Bumi Aksara)

Tri Aryani, 2017. “*pembelajaran kooperatif tipe team assisted individualisation (TAI) dampak terhadap hasil belajar siswa*, “*jurnal ilmiah pendidikan fisika albiruni* “VOL 6 No 2.

Tutik Rachmawati. M.Pd dan Drs. Daryanto, 2015. “*teori belajar dan proses pembelajaran yang mendidik* “(Yogyakarta, Gava Media,)

Ulin Nuh, *ragam metodologi dan media pembelajaran bahasa Arab*, 2016 .(cet : 1: Yogyakarta : Diva Press)

Wining Sekarini, 2018. “*Penggunaan Media Flash Card Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*” skripsi pendidikan UIN Raden Intan Lampung ( fakultas tarbiyah dan keguruan,)

Zainal Arifin, 2016. *evaluasi pembelajaran*, ( Bandung :pt remaja rosda karya)

Rita Rahmaniati dan Supramono, 2015 *Pembelajaran I-Set S (Islamic, Science, Environment, Technology and Society) terhadap hasil belajar*. Anterior Jurnal. 14; 2 (Palangkaraya,).